

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan internet secara global telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan, terutama sangat dirasakan di daerah Asia Tenggara. Bicara tentang internet, pasti tidak lepas dari sebuah website. Website digunakan untuk mengenalkan suatu produk atau jasa layanan atau yang disebut dengan promosi sebuah perusahaan kepada para pengguna internet. Untuk itu website yang ditampilkan haruslah memiliki interface yang bagus, menarik dan dinamis sesuai dengan bidang yang dikelola oleh sebuah perusahaan.

Sebuah profil perusahaan yang baik harus menampilkan informasi dasar perusahaan yang bersangkutan. Termasuk sejarah, atau tahun berdiri perusahaan, alamat kantor pusatnya, produk atau jasa yang ditawarkan, target audiens (pelanggan), keunggulan, dan nilai-nilai teguh yang dipegangnya (visi dan misi).

KENE Animation Studio merupakan salah satu perusahaan di bidang rumah produksi untuk industri animasi. Sebuah perusahaan akan memiliki nilai unggul dalam pandangan publik jika perusahaan tersebut telah berdiri untuk waktu yang cukup lama, memiliki prestasi yang baik, klien yang terkemuka, atau sukses dalam menangani kasus-kasus pasar yang sulit. Yang terakhir, sebuah informasi kontak (alamat atau nomor telepon) juga harus ikut disertakan dalam profil perusahaan untuk mendapatkan *feedback* dari calon pelanggan, atau investor dan rekan bisnis lain.

Saat ini KENE Animation Studio mencoba untuk memasarkan produk-produknya secara global dalam pasar online. Karena sekarang ini sebuah perusahaan yang tidak memiliki website dipandang kurang memiliki kredibilitas, dengan alasan akan sulit menemukan informasi mengenai perusahaan tersebut jika perusahaan tersebut tidak memiliki website, yang mana juga akan berdampak kurangnya kepercayaan terhadap perusahaan tersebut.

Dari penjelasan di atas, sangat tepat jika menggunakan website company profil pada perusahaan KENE Animation Studio untuk menambah daya saing. Oleh karena itu akan dibuat sebuah website company profil yaitu "Pembuatan Aplikasi Web Profil Perusahaan (Study Kasus KENE Studio Animasi Yogyakarta)"

Melalui website company profil ini konsumen juga dapat lebih mudah untuk calon konsumen untuk melihat sekilas produk atau jasa yang ditawarkan tanpa harus datang langsung KENE animation studio, perusahaan juga dapat memperluas daerah pemasaran tanpa harus mengeluarkan biaya lebih mahal. Dengan demikian, website company profil dapat menjadi alternative untuk memenangkan dunia persaingan dalam bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Studi ini lebih berfokus kepada pembuatan *website company profile* dalam pemasaran jasa KENE Animation Studio, dengan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang dan membangun website company profile dalam bentuk dinamis yang efisien, sebagai media promosi dalam pemasaran jasa studio animasi dan meningkatkan benefit perusahaan ?

1.3 Batasan Masalah

Dari sistem yang penulis buat , penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Website *companyprofile* KENE Studio Animasi ini hanya mengolah data-data produk, gallery koleksi foto-foto, dan informasi-informasi lainnya seperti lowongan pekerjaan di KENE Studio Animasi.
2. User yang menggunakan aplikasi ini adalah masyarakat umum pengguna internet yang akan melihat profil Kene Animation Studio.
3. Software yang digunakan untuk membuat Sistem Informasi Media Promosi Online Berbasis Website di "KENE Studio Animasi" yaitu Adobe Dreamweaver CS3, XAMPP, Mozilla Firefox, Adobe Photoshop CS3, Script PHP, CSS, JavaScript, MySQL, dan script HTML.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Untuk membuat sebuah Sistem media promosi dengan menggunakan website *companyprofile* yang dinamis.
3. Menjadikan website *companyprofile* sebagai media promosi online yang dapat menarik konsumen, dan mitra bisnis.

4. Untuk mengaplikasikan dari ilmu yang penulis dapatkan selama menempuh study di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis lakukan adalah :

1. Bagi KENE Animation Studio
 - a. Meningkatkan citra perusahaan dan meningkatkan profit perusahaan karena dengan adanya system media promosi secara online maka proses pelayanan dan informasi yang diberikan terhadap pelanggan menjadi lebih cepat dan praktis.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memudahkan masyarakat atau pelanggan untuk melihat potensi pemasaran pada konsumen dengan memberi pilihan harga, kualitas dan jaminan yang baik
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi informasi ke dalam dunia bisnis.
 - b. Menambah ilmu tentang cara membuat aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu untuk suatu tujuan bisnis.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang

tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

a. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh obyek penelitian, dalam hal ini adalah KENE Animation Studio.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang terkait di KENE Studio Animasi untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

c. Metode Kearsipan

Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari perusahaan yang bersangkutan dalam bentuk dokumen.

d. Metode Kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau tersedia di perpustakaan yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan penelitian Skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi, jabatan tugas dan wewenang), atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Bab ini point utamanya adalah "analisis masalah", yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diberikan penulis. Selain keempat bab tersebut diatas, terdapat juga lampiran yang berisi listing program.

